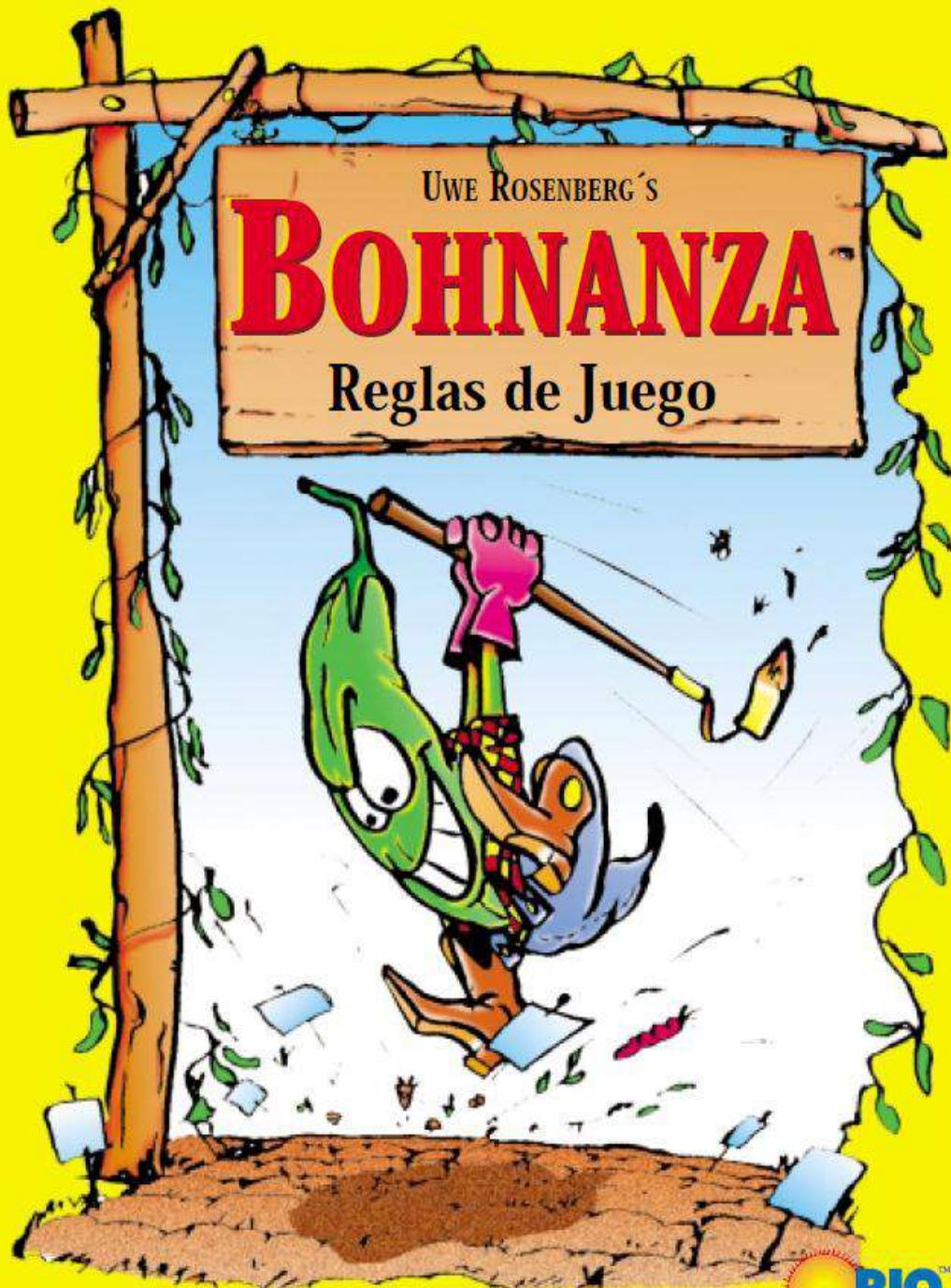


UWE ROSENBERG'S

# BOHNANZA

Reglas de Juego



Si tienes preguntas, comentarios o sugerencias, por favor, escribe a:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)

o visita nuestro website en [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

© 2000 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

 **RIO  
GRANDE  
GAMES**

*Jugadores: 2 - 7*  
*Edad: + 12*  
*Tiempo: 45 minutos*

*contenido:*  
*154 cartas de judias*  
*7 3rd bean field*  
*cartas*  
*1 libro de reglas*

*Frecuencia de cada*  
*variedad de judias*  
*en el juego:*

- 24 Coffee Beans
- 22 Wax Beans
- 20 Blue Beans
- 18 Chili Beans
- 16 Stink Beans
- 14 Green Beans
- 12 Soy Beans
- 10 Black-eyed Beans
- 8 Red Beans
- 6 Garden Beans
- 4 Cocoa Beans

Nota: Si vas a jugar a la expansión "la isla bohnita". Recomiendo cambiar estas "22 cognac" por las "22 cognac" así quedan libres las "26 wax" de dicha expansión

## Descripcion

Cada jugador planta judias en 2 o 3 campos e intenta venderlas de la forma mas provechosa posible. Al vender judias, un jugador gana mas oro por mas judias de la misma variedad. La meta del juego es conseguir ganar el mayor oro posible plantando, cosechando, y vendiendo judias. Sin el planteamiento adecuado, los jugadores pueden estar obligados a cosechar y vender sus judias antes de que esten listas y a precio menor del que esperaban.

## Componentes del Juego

### Las cartas de Judias

Hay 11 variedades distintas de judias. Hay una cantidad distinta de cada variedad. La cantidad se muestra en la carta, junto al nombre y un dibujo de la judia.



El beanometer esta en la parte inferior de cada tarjeta de judia. Indica cuantas monedas de oro gana un jugador al vender judias de esta variedad. Los numeros indican cuantas cartas de esta variedad de judia debe vender un jugador para ganar 1, 2, 3, o 4 monedas de oro representadas.



beanometer

Ganancia en monedas de oro



Numero de cartas vendidas

### Ejemplo 1:

*Cuando un jugador vende solamente 1 o 2 stink beans, no gana nada. Por vender 3 o 4 stink beans, gana una moneda de oro. Por vender 5 o 6 stink beans, gana dos monedas de oro. Por vender 7 stink beans gana 3 monedas de oro. Por vender 8 o mas stink beans, gana 4 monedas de oro.*

## Las monedas de oro

Cuando un jugador vende judías, recibe las monedas que gana girando las cartas de judía por el lado de la moneda de oro (reverso).

## Los campos de Judías

El área delante de cada jugador es su granja. Cada jugador comienza el juego con dos campos de judías. En cada campo, el jugador solo puede plantar judías de un tipo, pero puede plantar tantas de ese tipo como pueda conseguir. Las cartas se colocan poniéndolas unas sobre otras.



## Preparación

Coloca las cartas 3rd bean field en la caja. El jugador más mayor baraja las cartas y reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. Esta es la mano de inicio del jugador. Se juega la mano manteniendo el orden de las cartas en el que fueron repartidas.

**Nota:** Los jugadores **nunca** pueden cambiar el orden de sus cartas. Así, ordenar las cartas por variedad u otra forma no se permite. Los deben plantar sus judías en el orden en que las recibieron. Cuando un jugador roba nuevas cartas, debe hacerlo de una en una y colocarlas detrás de las que tiene en la mano.

Coloca las restantes cartas de judía boca abajo (con la moneda de oro hacia arriba) en medio de la mesa. Las que se vayan dejando formarán un nuevo mazo de descartes. El jugador que está a la izquierda del que reparte, comienza el juego.

## Como se Juega

En su turno de juego, un jugador puede hacer lo siguiente:

1. Plantar cartas de judía.
2. Coger, negociar y dar judías
3. Plantar judías conseguidas.
4. Coger nuevas cartas de judías.



*El reverso de una carta de judía = una moneda de oro*

*Cada campo solo puede ser plantado con una misma variedad - un campo vacío puede ser plantado con cualquier variedad.*

*Cada jugador comienza con cinco cartas de judía en su mano*



*Esta es la primera carta en la mano del jugador*

### Paso 1:

El jugador activo planta la primera judía de su mano. Entonces puede plantar la segunda judía de su mano. El puede, pero no necesita plantarlas en el mismo campo.

### Paso 2:

El jugador activo roba dos cartas y las coloca boca arriba. Entonces puede negociar y dar esas y otras cartas con los demás jugadores.

## 1. Plantar cartas de Judía

El jugador **debe** plantar la primera carta de su mano en uno de sus campos.

Si la carta es de la misma variedad de uno de sus campos puede plantarla allí. Si no coincide, puede plantarla en otro de sus campos vacíos.

Si la carta no coincide y no tiene campos libres, deberás cosechar y vender (ver cosechando y vendiendo judías) todas las judías de uno de tus campos y entonces plantar en ese campo vacío.

Después, el jugador **puede** plantar la siguiente carta (que ahora es la primera) de su mano de la misma forma que antes. El jugador nunca puede plantar una tercera judía en este paso de su turno.

Si el jugador no tiene cartas en la mano, se omite este paso.

## 2. Coger, negociar y dar cartas de Judía

El jugador roba las dos primeras cartas del mazo y las coloca boca arriba encima de la mesa para que todos los jugadores puedan verlas. El jugador puede quedárselas para plantarlas más tarde, negociar con ellas, o regalarlas a los demás jugadores.

El jugador puede ahora negociar con sus compañeros de juego. El puede también regalar, y ofrecer o recibir ofertas por las cartas.

### ejemplo 2:



Steve roba una Garden Bean y una Soy Bean. Decide quedarse la Garden Bean, dejándola aparte. Entonces ofrece negociar la Soy Bean preguntando: "¿Alguien quiere esta Soy Bean?; me gustaría cambiarla por una Red Bean".

### Reglas para negociar/dar:

-  Cada negociación debe ser entre el jugador activo y otro jugador. Los que no tienen el turno no pueden negociar entre ellos.
-  El jugador puede negociar/dar las 2 cartas que están boca arriba y/o las cartas que tiene en la mano.

### ejemplo 3:



*Steve dice: "Me gustaría cambiar la Soy Bean y una Blue Bean de mi mano por una Red Bean".*

- Los jugadores no activos solo pueden cambiar/dar cartas que tengan en su mano.
- El jugador puede seguir negociando/dando cartas de su mano hasta que las dos cartas boca arriba hayan sido negociadas, dadas o puestas a un lado.

#### Nota:

No se pueden poner las cartas cambiadas o recibidas en la mano; deben dejarse a un lado hasta el siguiente paso. Estas cartas no pueden ser cambiadas o regaladas. Los jugadores no pueden cambiar la secuencia de cartas de su mano, pero si pueden dar cartas de cualquier sitio de su mano. Para asegurarse, los jugadores solo pueden coger cartas de su mano una vez que la transacción ha sido aceptada.

#### Donaciones:

Aunque negociar es mejor que regalar, a menudo interesa regalar cartas en lugar de guardarlas, puesto que las cartas guardadas deben ser plantadas eventualmente. Se pueden dar las dos cartas boca arriba robadas o cartas de su propia mano. Los demás solo pueden dar cartas al jugador activo y de su propia mano. **Las donaciones no tienen por que aceptarse.** Así, los jugadores deben primero ofrecer cartas y aceptar las ofertas antes de coger las cartas de su mano.

Las dos cartas boca arriba del turno y todas las cartas cambiadas o regaladas deberán ser plantadas en el siguiente paso.

Este paso acaba cuando el jugador activo no puede hacer más cambios o donaciones.

Los jugadores no pueden tener judías negociadas/dadas en su mano y no pueden negociar con ellas ni darlas.

Negociando o cambiando cartas de su mano, se pueden librar de las cartas que no se quieren plantar.

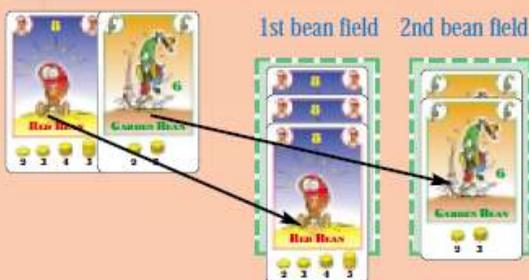
### Paso 3:

Todos deben ahora plantar las cartas de judía recibidas en cambios y donaciones.

## 3. Plantar, cambiar y donar Judías

Ahora todos los jugadores plantan las cartas que han recibido en cambios o donaciones. (El jugador activo también planta las que robado y guardado). El orden de plantación es individual, pero tiene que ser plantado todo. Los jugadores pueden (y pueden necesitar) cosechar y vender una fila de judías en cualquier momento (vease cosechando y vendiendo Judías).

### *ejemplo 4:*



*Después de que Steve robara una Soy Bean y una Garden Bean, cambió la Soy Bean y una Blue Bean de su mano por una Red Bean de Anna. Steve cogió la Garden Bean. El comercio ha terminado y debe plantar las dos judías. Primero planta la Red Bean en su primer campo. Luego planta la Garden Bean en su segundo campo.*

Si un jugador tiene que plantar judías y no coinciden con las que tiene en sus campos, entonces debe crear un nuevo campo de plantación. Entonces puede comprar un tercer campo (ver abajo) o cosechar y vender las judías de alguno de sus campos. Él puede entonces proceder a plantar la carta de judías en el nuevo campo vacío.

## 4. Robar nuevas cartas de Judías

El jugador activo roba 3 cartas del mazo. Las roba una a una colocándolas en la parte de atrás de su mano en el orden robado. Cuando se acaban las cartas para robar, el jugador que está robando baraja las cartas descartadas y las coloca en la mesa boca abajo como un nuevo mazo de cartas.

Después de coger cartas, el jugador activo acaba su turno. El jugador de su izquierda comienza el turno.

### Paso 4:

El jugador activo roba tres cartas y las coloca detrás de sus cartas una tras otra

## Cosechando y vendiendo Judias

Los jugadores pueden cosechar y vender judias en cualquier momento, aunque no sea su turno. Cuando alguien vende judias de su campo, debe vender todas las que haya en el campo. Para venderlas, primero cuenta las cartas del campo. Se mira el beanometer del campo que vende para ver cuantas monedas de oro consigue. El jugador gira el numero de cartas indicadas y las coloca por el lado de la moneda en su mazo de ganancias. El resto de cartas no convertidas en oro se colocan junto al mazo de descartes boca arriba.



Es posible que un jugador no gane nada cuando venda judias.

### ejemplo 6:

Si Mark cosecha y vende solo 2 cartas de Chile, el no ganaria ninguna moneda por que necesita al menos 3 para ganar una moneda de oro.

Cuando un jugador vende judias puede elegir cualquier campo para vender con **dos** o mas cartas de judias. Un jugador no puede vender de un campo con una sola carta a menos que **todos** sus campos tengan solo **una** carta. En ese caso elige que carta quiere vender.

## Comprando un tercer campo de Judias

Una vez en el juego, se puede comprar un 3er campo de judias. Esto permite que se pueda plantar en 3 campos en vez de 2. Un jugador puede hacer esto en cualquier momento, aunque no sea su turno. El 3er campo tiene un coste de 3 monedas que se pagan cogiendolas de la pila de ganancias y poniendolas boca arriba en la pila de descartes. Entonces se coge una carta del tercer campo y se coloca boca arriba cerca de sus campos, para que todos puedan verla. Este campo se puede usar inmediatamente para plantar judias.



3rd bean field card

Un jugador sin al menos 3 monedas no puede comprar un 3er campo. Los jugadores no pueden pedir prestado el dinero a otro o al banco.

## Final y Puntuacion

El juego acaba cuando el mazo de cartas se acaba por tercera vez. Si esto ocurre durante el paso 2, el juego continua hasta que acaba el paso 3 del jugador activo. Si no hay suficientes cartas para poder robar 2, se roba solo una. Si esto ocurre durante el paso 4, el juego acaba inmediatamente.

Al final del juego, los jugadores dejan las cartas que tienen en la mano a un lado y cosechan y venden las judías de sus campos. El jugador con más monedas de oro gana el juego. Si dos o más jugadores tienen las mismas monedas, el jugador con más cartas en su mano, es decir, girandolas por el lado de la moneda de oro, es el ganador.

## Variaciones según los Jugadores

Con 3 jugadores, quita las Cocoa beans del juego. Cada jugador comienza el juego con una carta 3rd bean field y no puede comprar otra. El juego acaba cuando el mazo de cartas se termina por segunda vez.

Con 4 o 5 jugadores, quita las Coffe beans del juego.

Con 6 o 7 jugadores, quita las Cocoa Beans y las Garden Beans del juego. Al empezar, el que reparte da 3 cartas al jugador inicial, 4 al siguiente por la derecha, y 5 al siguiente jugador por la derecha. Finalmente reparte 6 al resto de jugadores. En el paso 4, el jugador activo roba cuatro cartas en vez de tres. Un 3er campo de judías cuesta dos monedas de oro en vez de tres.

## El duelo para 2 Jugadores

El duelo para dos jugadores usa las mismas reglas que el juego para 3 a 7 pero con los siguientes cambios:

Quita las Garden Beans y las Cocoa Beans del juego.

El jugador solo puede vender judías de su campo en su turno.

Cuando un jugador compra un 3er campo, coloca las 3 monedas de oro boca abajo en la caja (fuera del juego).

El juego termina cuando se acaba el mazo de robar por primera vez.

En un turno, el jugador puede hacer lo siguiente en este orden:

### 1. Plantar o desechar cartas de Judías ofrecidas

El jugador puede plantar o descartar las cartas de judía que el jugador de su izquierda ha ofrecido en el paso 3 de su turno. Esto se omite con el primer jugador que comienza su turno.

### 2. Plantar cartas de Judía y descartar

Después de plantar una o dos cartas en sus campos (como en el juego normal), el jugador puede descartar una carta de su mano, poniéndola boca arriba en la pila de descartes.

### 3. Robar, plantar y ofrecer Judías

El jugador activo roba las 3 cartas superiores del mazo de robar y las coloca boca arriba en la mesa para que ambos puedan verlas. Si la carta robada es igual a otra, la agrega a ella y se roba otra carta de la pila hasta que no coincida con ninguna de las que han salido. Ahora, el jugador puede plantar cualquiera de las robadas (del mazo de robar o de descartes) que quiera, vendiendo tantas judías como pueda y quiera en el proceso. El deja cualquier carta que no quiera como oferta para su adversario. No necesita plantar ninguna de las cartas robadas. Los jugadores pueden ganar más monedas de oro mediante este sistema de robo extendido.

### 4. Robar nuevas cartas de Judías

El jugador activo roba dos cartas del mazo para robar. Las coloca una a una, en la parte de atrás de las cartas que tiene en la mano.